

民俗学的手法によるすごろくの構造化

木下 巴月

KINOSHITA Hazuki

要旨 絵すごろくには、単なる子どもの遊びという面だけでなく、世相や発表された当時の生活などを反映する仮想現実としての要素がある。本研究では、生活文化を分析する民俗学の分析概念を使い、すごろくの仮想現実を構造化して分析し、絵すごろく研究に新たな視座を加えることを目的としている。

先行研究においては、すごろくの扱うテーマによる種別に終始しており、コレクション分類の要素が強かった。すごろくの持つ時代性を見るためには、テーマによる分類だけでは明らかにできるものが狭いため、民俗学的手法によってすごろくを構造化することは、テーマ分類によるものとは別の分類手段を提供し、より詳細にすごろくの持つ時代性を明らかにできると考える。

本研究では、「ハレ」「ケ」「ケガレ」の概念を、波平恵美子が提唱したモデルを分析概念として適用し、すごろくの構造化を行う。

絵すごろくの仮想現実を、民俗学的手法によって構造化することで、絵すごろくには個人の人生を反映し、シミュレーションさせる要素と、社会事象を説明するための要素の二要素が存在し、どちらの面が表層化するかで内容にも変化が生じることを明らかにする。

キーワード すごろく、遊び、民俗学、すごろくの構造化

はじめに

絵すごろくとは、単なる子どもの遊びではなく、発表された当時の世相や、生活、流行などを反映する仮想現実の側面を持つ。そこで、本稿では生活文化を分析する民俗学の分析概念を使い、すごろくの仮想現実を構造化して分析し、絵すごろく研究に新たな視座を加えたい。

絵すごろくに関する先行研究として、増川宏一、山本正勝、舛田静代によるものを、主な研究成果として挙げることができる。

増川宏一によるすごろく研究は、絵すごろくだけにとどまらず、現在バックギャモンとして知られるボードゲームも含んだ盤すごろくなど、体系的な研究であり、すごろく研究を行う上で欠かせないものである¹⁾。

また、同じく総論的な研究として、山本正勝によるものがある。こちらは、山本本人のコレクションをもとに、それらを分析し、どういったジャンルに分類できるか、その内容はどのようなものであるかを研究したものである²⁾。

絵すごろくの美術性や、流行したものの時代背景を研究したものでは、舛田静代によるものが

ある。江戸時代のものを中心とした、すごろくの起源や、すごろく内の絵からみられる庶民文化の詳細な研究があり、こちらも絵すごろくを研究する上で重要な視座を提供している³⁾。

先行研究におけるすごろくの種別は、扱うテーマによるものに終始しており、コレクション分類の要素が強かった。しかし、すごろくの持つ時代性を見るためには、テーマによる分類だけでは明らかにできるものが狭い。描かれるイラストや内容などを分析するだけでなく、民俗学的手法によってすごろくを構造化することは、テーマ分類によるものとは別の分類手段を提供し、より詳細にすごろくの持つ時代性を明らかにできると考える。また、文化的研究という点でも、生活文化を分析する民俗学的手法を用いることは可能であるといえる。

本稿で取り扱う絵すごろくとは、紙に絵を印刷し、さいころを振ることで駒を進め、ゴールに到達する遊びを指し、取り上げる史料もこの遊びに用いられたものを使用する。本稿では、日本において明治期～昭和期に発表された絵すごろくを対象とする。

本稿では「ハレ」「ケ」「ケガレ」の概念によってすごろくの構造化を行うことにする。「ハレ」「ケ」「ケガレ」とは、民俗学における「聖」「俗」「不浄」を表す概念である。波平恵美子はこの「ハレ」「ケ」「ケガレ」を三項対立、かつ相互補完的な概念として扱い、柔軟性に富んだ関係性であるとした⁴⁾。本研究においては、この波平の提唱した「ハレ」「ケ」「ケガレ」の概念を分析概念として適用する。

第1節では、「絵すごろくの持つ仮想現実性とその構造化」と題し、絵すごろくが持つ仮想現実としての側面の考察と、「ハレ」「ケ」「ケガレ」を分析概念とした構造化を行う。第2節では、正反対の性質である絵すごろくを2例取り上げ、構造化によって事例研究を行う。民俗学的手法によって構造化することで、時代によって似たようなテーマであっても、絵すごろくの構造が大きく変わり、仮想現実としての性質も変化することを明らかにする。

第1節 絵すごろくの持つ仮想現実性とその構造化

1. 絵すごろくの仮想現実性

絵すごろくは、「振り出し」から始まり、さまざまなマスを経て「上がり」というゴールへ、他のプレイヤーよりも先に到達することを目的としたゲームである。そして、この遊びには、「はじめに」でも述べたように、仮想現実としての性格がある。

遊びという行為は「すべてその遊び場の中で行われる」ものであり、「独自の絶対的秩序が支配」するものである。そして、それはあるまとまった行為を行うために造り上げられた仮の世界である⁵⁾。この理論に基づけば、絵すごろくという遊びは、「絵すごろくの紙面」が「遊び場」に該当し、この遊びを行うための「仮の世界」ということに当てはまる。

絵すごろくという遊びは、紙面にマスが印刷され、さいころを振ることで駒を進めるものである。そして、紙面に印刷されるマスと、背景にはイラストが印刷され、マスに止まるごとに歌を歌う、ものまねをするなどといった、遊びのための指令が書かれることもある。絵すごろくとイラストは切っても切り離せない関係であり、そのイラストによって絵すごろくが、どういったテーマのものであるかを見て取ることができる。そして、絵すごろくに描かれるイラストは、発表当時の世相や流行が反映されていることが多い。

明治期のもものだけを取り上げても、国会をテーマにしたもの、東京の地理をテーマにしたもの、日本や世界を巡る旅行の要素があるもの、義和団事件をテーマにしたものなど多岐にわたるテ

マがあり、発表当時の世相や流行を反映しやすいという性質も、絵すごろくの仮想現実性を高める要因の一つである⁶⁾。こうしたすごろくは、仮想現実の中で、社会を反映した現実事象の説明であるといえる。

ほかに例を挙げれば、絵すごろくという遊びのカテゴリからは少し外れるが、タカラトミー社から発売されている「人生ゲーム」シリーズがなじみ深いものだろう。ゲームの中とはいえ、プレイヤーたちが億万長者を目指してゴールへと駒を進めるこのゲームは、50年以上の歴史の中で、バブル経済とその崩壊や、金融破綻など世相を反映したバージョンがいくつも発売されてきた⁷⁾。こちらは、個人の人生を反映した仮想現実である。「人生ゲーム」以前の絵すごろくもまた、このように世相を反映し、さまざまなタイプのものが発売されてきたのである。

ではなぜ、絵すごろくにはこのような社会事象の反映や、個人の人生といった仮想現実性が付与され、遊びとして楽しまれるのだろうか。その要因に、絵すごろくを遊ぶ子どもたちが、人生をシミュレーションするための遊びであるという可能性がある。

子どもたちが絵すごろくを遊ぶ時、目的としては「一番にゴールへとたどり着く」というものが存在する。現実の世界では、ゴールというものは設定されないが、絵すごろくという仮想現実の中では、明確にこのゴールが設定されている。ゲームとしての目的である「ゴールへの到達」は、仮想現実の中での人生のゴールにも等しい存在である。

そして、ゴールへの到達には様々な障害が存在する。絵すごろくの中でも、進んだマスに戻される、自分の手番が来ても駒を進めることができないなどの妨害が指示されるマスが存在している。同じように、現実の世界でも、思うようにいかないことは多くある。順風満帆には進めることができないというもどかしさは、絵すごろくという仮想現実の中でも、妨害を行うマスとさいころによって再現され、遊んでいる子どもたちにとってこれから先の人生のシミュレーションとなる。

成人後どのような職に就き、人生を歩むかを扱った出世すごろくや、女性が家庭に入りどのような人生を送るかを扱った家庭すごろくという絵すごろくのジャンルは、まさしく遊ぶ子どもたちが、その後送る人生をシミュレーションするためのものである。遊ぶ際には、さいころによって、突然不幸な人生を歩むことにも、反対に順風満帆な人生を送ることにもなる。

絵すごろくは、子どもたちが、これから体験する人生儀礼のシミュレーションを行う要素がある。そのためには、子どもたちが大人となる「仮の世界」が必要であり、世相を反映することでよりその現実性が高められる。絵すごろくが持つ仮想現実性とは、遊びに没頭するために必要なものであり、さいころというランダム要素が、この仮想現実には遊びとしての面白さと、人生儀礼のシミュレーションという性格を加えるのである。

2. 絵すごろくの民俗学的手法による構造化

民俗学の基礎概念として、郷土生活の担い手である「常民」を理解するための分析概念として登場したのが、「ハレ」と「ケ」である⁸⁾。特別な日である「ハレ」と、普段の生活、常の状態である「ケ」、さらに「ケガレ」という「穢れ」や「悪い状態」を表す概念によって、民俗学では日本人の生活の構造化を行おうとしてきた⁹⁾。

本稿はこの「ハレ」「ケ」「ケガレ」を分析概念として、波平恵美子が提唱したモデルを利用し、絵すごろくにも適用する試みである。すなわち、「ハレ」と「ケ」は完全に区別された概念ではなく、一定の区切りの儀式を持つかどうかで判断されるものであり、区切りの儀式を持たない場合、な

めらかかつ自由に「ハレ」「ケ」「ケガレ」は転換していくものであるという考えである。「ハレ」「ケ」「ケガレ」は三つで一つの観念を為す、三項対立的、相互補完的な概念であり、ある時にはハレとケの対立が、ある時にはケとケガレの対立が、またある時にはハレとケガレの対立が強調されるといった、柔軟性に富んだ関係であるという波平のモデルは、絵すごろくという仮想現実の遊びを考察するうえでも大きな役割を果たすものである¹⁰⁾。

現実の生活を構造化するための概念である「ハレ」「ケ」「ケガレ」は、絵すごろくの中に再現される現実にも適応可能な概念である。

先述のように、絵すごろくとは、人生のシミュレーションである。絵すごろくの中に現れる「ケ」とは、特別なルールの適用の無いマス、すなわち大きく駒を進めることができる、反対にゲームを進めるにあたって自分に不利なことの起こらないマスである。「ハレ」は民俗学の概念では正月に代表される年中行事や祝い事などにあたるが、絵すごろくの中ではゴールである「上がり」、あるいは自分にとってゲーム的に有利なマスと設定できる。

そして「ケガレ」にあたるマスは、ゲーム的に不利な状況を起こすマスであり、マスに描かれた設定も不幸なことが起きる描写であることが多い。

この「ハレ」「ケ」「ケガレ」の構造は、儀式などによって区別されることもなく、同じ紙面上に存在し、かつ遊びの中で滑らかにプレイヤーのゲーム上での状態が変化していくものである。紙面上を、ただ駒を進めるだけの遊びであれば、この「ハレ」「ケ」「ケガレ」はマスの順番通りに決まった形でプレイヤーに訪れるが、実際はそうではない。「ハレ」「ケ」「ケガレ」はスムーズに転換するが、この3つのうちどれが来るかは、「上がり」以外は確定ではない。さいころを振り、駒を進めるといった要素が、この「ハレ」「ケ」「ケガレ」の構造にランダム要素を与えるのである。

ここまで述べたすごろくの構造を、民俗学の「ハレ」「ケ」「ケガレ」概念と比較すると、以下の表のようになる。

	ハレ	ケ	ケガレ
現実の生活	正月、結婚式	衣食住	厄年、葬儀、戦争や自然災害
すごろく(ゲーム上のルール)	上がり、ゲーム上有利なマス、振り出し	特定の指示がないマス、振り出し	ゲーム上不利になるマス
すごろく(仮想現実)	登場人物にとって良いこと、嬉しいことが起きている状態	登場人物の日常、通常の状態	登場人物にとって不幸、嫌なことが起きている状態

表1 「ハレ」「ケ」「ケガレ」の分析概念を用いたすごろくの構造

この表で、すごろくのスタートである「振り出し」は「ハレ」と「ケ」に分類している。これはそのすごろくが取り扱うテーマによって、「振り出し」の持つ性格が大きく変化することが理由である。

出世すごろくでは、「ケ」の状態からスタートすることが多い。常の状態であるプレイヤーが、仮想現実の中で出世し、上りで大成するという構図は、出世すごろくが持っている性格上、「ケ」から「ハレ」への転換がスムーズであり、人生のシミュレーションとしても適しているものである。他のすごろくでも、多くの場合振り出しは「ケ」に振り分けられる。

「ハレ」に振り分けられる振り出しは、世界や日本の名所を巡る旅行すごろくなどがあげられる。旅という「非日常」の活動に出る旅行すごろくでは、スタートから「ハレ」であり、「ケガレ」

が現れる場面も少ない。

「ケガレ」に分類されるマスは、すごろくというゲーム上では「ゲーム上不利なマス」としているが、明確に「ケガレ」と見える表現のあるマスは少ない。「一回休み」や「振り出しに戻る」などは、「ケ」の表現のあるマスに置かれることも多く、場合によっては「ハレ」の表現があるマスに置かれていることもある。

「ケガレ」の表現は、絵すごろくの中ではあまり好まれない。戦争を題材にした戦争すごろくなどでは、ゲーム上不利になるマスに「戦死」や怪我を負う表現が当てられることもある。1918(大正7)年に『日本少年』新年号の付録として発表された「少年進軍双六」では、振り出しに戻るマスで「戦死」が描かれている。また1939(昭和14)年に『主婦之友』新年号付録として発表された「支那事变皇軍大勝双六」では、1937(昭和12)年7月に起きた盧溝橋事件の後発生した、日本人居住者の殺害事件である通州事件が取り扱われている。この事件のマスに止まると、振り出しへと戻される。日本人が殺害されたと言う「ケガレ」が表現され、ゲーム的にも不利なマスとなっている¹¹⁾。これらの表現はすでに正月の遊びとして定着していた絵すごろくにとって、不都合だと考えられ、直接的な表現を避けたものと考えられる。

波平の「ハレ」「ケ」「ケガレ」のモデルを利用すると、「ハレ」と「ケ」の対立が強調される場合が、絵すごろくの中にある仮想現実では多い。しかし、「ケガレ」となるものがテーマのすごろくは、仮想現実の中で「ハレ」と「ケガレ」だけが強調され、「ケガレ」と「ケ」がほぼイコールのものとなる。特に戦争すごろくではこのパターンが多く、戦争をしていると言う「ケガレ」の状態が「ケ」であり、勝利や敵地の占領などが「ハレ」として扱われる。

次節では、同じジャンルのすごろく2つを題材に、それぞれを比較しながら「ハレ」「ケ」「ケガ

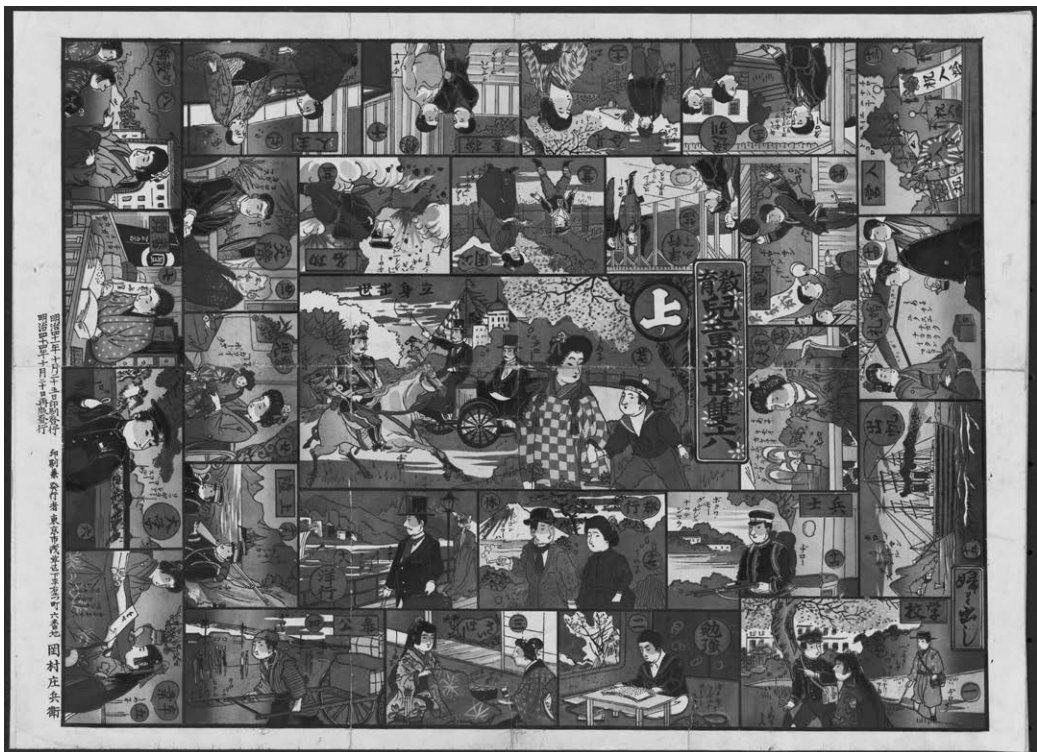


図1 教育児童出世双六, 44×59cm, National Library of Australia所蔵, 1908年(掲載許可申請済)¹²⁾

レ」の構造化を行う。

第2節 すごろくの構造

1. 本節の目的

本節で取り上げるすごろくは、明治期に発表された「教育児童出世双六」と昭和前期に発表された「出世双六」の2つである。2つのすごろくは人生における「出世」というテーマにおいて共通している。しかしながら民俗学的構造化を実践すると、これらのすごろくの相違点が浮き彫りになる。結論を先取りすると、前者は民俗学的構造化が可能であるが、後者は困難である。本節では、似たテーマでありながら民俗学的構造化が可能なすごろくとそうでないすごろくとの相違点を浮き彫りにするために、これらの2つのすごろくを分析する。

2. 教育児童出世双六

「教育児童出世双六」は、1908(明治41)年に発表された絵すごろくである。

発行者の岡村庄兵衛は、現在の滋賀県に生まれ、1892(明治25)年に盛花堂と称し、出版や書籍の取次販売を開始した¹³⁾。「教育児童出世双六」も、盛花堂からの出版物であると考えられる。

すごろくは、右下の振り出しから始まる。「学校」という題がついており、3人の登場人物「タロー」「ゼロ」「うめ子」が学校に向かっていく図である。以降も、この3人の登場人物がそれぞれピックアップされ、どのように出世していくのかを描いている。

以下の表は、各マスに書かれた題やセリフをまとめたものである。

マス	タイトル	登場人物	セリフ
振り出し 一	学校	タロー, ゼロ, うめ子	ベンキョーシテ ヨイヒトニ ナリマショー
二	勉強	タロー	ガクモンヲ フボエテ ヨーコー スルゾ
三	さいほー	うめ子	オシゴトガ カンジン デス
四	奉公	ゼロ	リッパナ ヒトニ シュツセガ (文字欠け) タイ
五	卒業	うめ子	ウメ子サンハ ベンキョーシタカラ ソツギョーシマシタ
六	大学	タロー	ソツギョーシテ ヨーコー スルンダ
七	番頭	ゼロ	チョーメンガ カンジン
八	女教師	記載なし(うめ子?)	
九	主人	ゼロ	ナガ、 フセワサマニ ナリマシタ
十 休	検査	ゼロ	ヲマヘハ ゴーカク シソーダ
十一	見合	うめ子	アレナラ リッパニ ナレル
十二	送別	タロー	キミ ボクワ ヨーコーシテ リッパニナル
十三	入営	記載なし	ゼロサンノ ニューエイ スルトコロ
十四	婚礼	うめ子	うめ子サン ユクスエナガク ナカヨクイタシマショー
十五	出帆	記載なし	タローサン ノッテイル キセンデス
十六	兵士	ゼロ	ボクワ モー グンジンニ ナッテシマウ

十七 休	旅行	うめ子	シンコンリョココーハ ヨイモノデス
十八	洋行	タロー	タイソーナ クニダ
十九	上陸	ゼロ	イヨイヨ イクサニ ユクノカ
廿	愛児	(文字欠け)子(うめ子)	カワイロ ボーヤダ
廿一	交際	タロー	ヨロシクネガイマス
廿二	功名	ゼロ	ダイーバンノ ハタラクヤ ショー
廿三	公園	うめ子	アブナイカライカナイ
廿四	洋行かへり	タロー	スサシブリデ 日本ヘキタ
廿五	凱旋	ゼロ	ゼローサン バンザイー
廿六	貴夫人	うめ子	ヲモイカケナイ シュッセヲ シマシタ
上り 廿七	立身出世	タロー, ゼロー, うめ子	

表2「教育児童出世双六」のマス一覧

振り出しでは、学校という「ケ」の状態から始まる。登場人物の3人も、学校へ向かおうとしている様子が描かれる。二番のマスからは、各登場人物がそれぞれの人生を歩む「ケ」の状態が続く。タローは勉学を続け、ゼロは奉公を始め、うめ子は裁縫などの家事を身に着けながら、学校を卒業する。その後も「ケ」の状態は続き、3人はそれぞれ大学での勉強や、番頭としての仕事、女教師として働くことになる。

しかし、ここで「ケ」の状態に変化が訪れる。十番のマスで兵士になるための検査を受けるゼロが描かれ、タローは十二番のマスで洋行、つまり海外へ行くことが決定する。またうめ子も、十一番のマスで見合いをしており、彼らの生活に変化が現れる。

うめ子は結婚し、ゼロは兵士となって戦場へと行くことが決定する。ゼロのマスで描かれる戦争のイメージは、「教育児童出世双六」が出版される4年前に勃発した日露戦争が元になっていると考えられる。このイメージは、すごろくの中でも数少ない戦争という「ケガレ」の表現であり、ここから「ハレ」へと転換するための段階が、その後ゼロが登場するマスで描かれる。「教育児童出世双六」が発表された当時の価値観を考えると、戦争における活躍は、その後ゼロが軍人として成功する過程を見ても「ハレ」である。そのきっかけとなる出来事として、このマスの構造は「ケガレ」を「ハレ」へと昇華させるための重要なマスであると考えられる。

二十番から二十二番までは、はっきりと「ケガレ」とは言えないものの、各登場人物が「ハレ」の状態へ向かうために、出産を経験し、戦争を経験し、海外での視察を行う、「ケ」でもない、特殊な状態にある。

その後、タローは海外での交際を成功させ、うめ子の子どもは成長し、ゼロは戦争で手柄を立てる。海外へ行ってたタローとゼロはそれぞれ日本へ戻り歓迎され、うめ子は思いがけない出世を果たして貴婦人となる。ここですでに「ハレ」の状態にあるといえるが、最後の上りのマスでは、御者付きの馬車に乗ったタロー、勲章を付け立派な軍服を身にまとったゼロ、子どもを連れ散歩するうめ子の3人が描かれる。この上りのマスこそ、もっとも盛大な「ハレ」の状態にある。

このすごろくでは、男性は進学し出世する道と、徴兵検査によって軍人となる道の二つ、女性は勉学を修めた後、結婚し子どもをもうけることが出世であるとされている。学校に通う子ども

時代の「ケ」から、大人の世界の「ケ」を経験し、人生における「ハレ」へと至る過程を、立身出世と合わせてシミュレーションする仮想現実としての「遊び場」では、死や葬儀などの「ケガレ」は表現されておらず、死者の出る戦争も立身出世のための手段として描かれるのみである。「ケガレ」の表現がないことから、このすごろくは、仮想現実の中で「ハレ」と「ケ」の対立が強調されるパターンである。

このすごろくの中における「ハレ」「ケ」「ケガレ」は、すごろくの指示中ではなく、絵の状態などから読み取れるものがほとんどである。似たようなテーマを扱った「出世競争双六」でも、絵の状態とマスに付けられた題から「ハレ」「ケ」「ケガレ」を読み取ることが出来る¹⁴⁾。こちらのすごろくでは、「ケガレ」に相当するマスは「墮落」や「不正」、「落第」、「失敗」などといった、ネガティブなイメージを明確に描写したものとなっている。「ハレ」には「恩賜」や「繁盛」、「卒業」などがあり、その結果「富豪」や「授爵」といったものへと繋がっていく。出世や子どもたちが将来を夢見る仕事を取り扱ったものは、出世の過程で「ケガレ」として失敗や挫折が描かれ、出世した姿を「ハレ」とする構造が見られる。

また、乗り物や冒険をテーマにしたすごろくには、「ケ」の状態から出発し、さまざまな体験を経て、「ハレ」であるゴールへ向かうという構造が多く見られる。1911(明治44)年に発表された「南極探検飛行機雙六」でも、東京から出発し、世界の各地を巡りながら目的地である南極を目指すものとなっている¹⁵⁾。マスの中には、3マス進むことのできる「順風」や、飛行機が墜落し、2マス戻される「墜落」といった指示が登場する。「墜落」は「ケガレ」に相当し、さいころの出目次第では何度も当たることになるだろう。さらに「旋風」や「暴風」と書かれたマスは3マス戻され、「修繕」は1マス戻される。「ケガレ」に相当するマスが多い中、「ハレ」に相当する「順風」に乗り、順調に進むこともできる。仮想現実の中で「ケガレ」にネガティブなイメージを抱く中、それを解



図2 出世双六, 54×80cm, National Library of Australia所蔵, 1935年(掲載許可申請済)¹⁶⁾

消して「ハレ」へと昇華できるマスが現れることは、日常でも「ケガレ」を解消し、「ハレ」へと昇華することの表れであろう。

さいころを振って順番に登場人物たちの人生を追うことが、子どもたちが仮想現実としてのすごろくの中で、人生儀礼をシミュレーションすることにもつながっており、シミュレーションゲームとして機能するすごろくには、「ハレ」「ケ」「ケガレ」による構造化が可能であると考えられる。

3. 出世双六

「出世双六」は、1935(昭和10)年に大日本雄弁会講談社から『幼年倶楽部』の新年号付録として発表されたものである。本項で取り扱う理由は、すごろくの民俗学的手法による構造化を説明するうえで、昭和前期に発表された一部のすごろくには、民俗学的構造化が困難な事例があることを分析する必要があるからである。

すごろくの右端には「この双六に出てゐる人々は、小さい時から一生けんめいに、つとめはげんで、出世し、国のため、人のためにつくした、偉い方々です。みなさんも、この人々を手本にして、りっぱな日本人になって下さい。(この人々のお話は、幼年倶楽部正月号に出てゐます)」とある。左端は挿絵を担当した絵師と、遊び方が書かれている。

以下の表が、各マスに書かれた人物の一覧である。

マス	タイトル	人物	指示
振り出し	鬼將軍	坂上田村麻呂	
1	書の名人	小野道風	
2	天神様に祀られた	菅原道真	
3	女の大学者	紫式部	
4	源氏の大將	八幡太郎義家	
5	平家をおこした	平忠盛	
6	弁慶をまかした	牛若丸	一回休
7	弓の名人	那須与一	
8	えらい坊さん	日蓮上人	
9	元寇の勇士	河野通有	
10	日本一の刀鍛冶	五郎正宗	
11	大忠臣	楠公父子	ここへきたらもう一度ふれる
12	草履取から天下を取った	豊臣秀吉	
13	秀吉に見出されて出世した	石田三成	
14	ちゑの深い大將	徳川家康	
15	強くて忠義な	加藤清正	
16	家光の乳母	春日局	
17	剣道の達人	柳生飛驒守	一、五、六はふった数だけすすみ 二、三、四はふった数だけもどる
18	晝かきで 角力で	応拳 谷風	
19	めくらで大学者	塙保己一	

20	忠義で畫の達人	渡辺崋山	
21	孝行の手本	二宮金次郎	
22	維新の功臣	西郷隆盛	
23	明治の大忠臣	乃木大将	
上り	海の英雄	東郷元帥	

表3 「出世双六」のマス一覧

第1項で扱った「教育児童出世双六」とは違い、雑誌に掲載されたエピソードと合わせて、立身出世を果たした歴史上の偉人に、子どもたちが学ぶことを期待したものである。教育の素材としてのすごろくであり、「出世双六」の場合はすべてが「ハレ」の素材でできたものである。これは、「教育児童出世双六」が個人の人生を反映させた仮想現実であったのに対して、「出世双六」は社会を反映した現実事象の説明であり、偉人の出世という「ハレ」の事象だけを説明するゲームとなっているためである。ここに、「教育児童出世双六」とは異なる特徴がある。

幼いころから努力し、立身出世した偉人たちの姿は「ハレ」そのものである。特に、日露戦争で活躍した乃木希典や東郷平八郎が描かれていることは注目に値する。乃木希典は1905年1月まで続いた旅順要塞包圍戦、つづく3月の奉天会戦において、軍の指揮を執った人物である。東郷平八郎は、1905(明治38)年5月の日本海海戦において、連合艦隊の司令官としてロシアのバルチック艦隊を打ち破った。この活躍によって、二人の名前は大きく知られることになった。すごろくに限らず、東郷・乃木の両名は戦争すごろくだけでなく、メンコなどの他のおもちゃの絵柄としても登場した。また乃木希典などは、教科書でも題材として長らく取り上げられるほどの「人気キャラクター」となっていた¹⁷⁾。

教科書などで子どもたちに馴染み深い人物が、上りとその一つ前のマスに取り上げられていることから、「戦争に勝つ」ということは「ハレ」の行いとして捉えられていたと考えられる。また、「ケ」の状態を経ずに一足飛びに「ハレ」ばかりを提示し、目指すべき人間像だけを教育するものとも考えられる。

似たような構造を持つものとしては、1939(昭和14)年に廣文社から発表された「祝皇紀二千六百年歴史双六」、1940(昭和15)年に主婦の友社から発表された「皇紀二千六百年奉祝建国絵巻双六」などが挙げられる¹⁸⁾。どちらのすごろくも、日本の歴史を教育するものであり、「皇紀二千六百年奉祝建国絵巻双六」は「出世双六」と似た、歴史上の人物を紹介するマスも多い。

また、「教育出世双六」が「ケ」の状態から「ハレ」へ向かう構成であったのに対し、「ハレ」の素材のみで構成されていると言う特徴は、1933(昭和8)年の満州事変勃発以後に発表されたと言う時代背景に要因があると考えられる。満州事変以後、日中間の情勢は緊張状態になり、1937(昭和12)年に日中戦争がはじまると、日本は徐々に国民全員が戦争へ協力することを求めるようになりはじめた。1938(昭和13)年の国家総動員法制定によって、戦争協力を求められるようになると、絵すごろくにもその影響がみられるようになった。シミュレーションゲームとしてのすごろくには、本稿で考察してきた構造化を当てはめることが可能であるが、「出世双六」のような「ハレ」のみのすごろくには、それを当てはめることはできない。それは、シミュレーションにおける社会事象を説明し、教育するための仮想現実となる「ケ」の部分が、昭和前期の総動員体制以後「ハレ」へと転換し、すごろくから子どもたちの人生のシミュレーションを行う仮想現実としての機能が

失われていったことを意味するのではないだろうか。

おわりに

絵すごろくが仮想現実としての性格を持つ以上、「ケ」と「ハレ」の対立を扱うものであれ、「ハレ」と「ケガレ」の対立を扱うものであれ、ある程度のリアリティは必要である。そのために、「ケ」のマス、「ハレ」のマス、「ケガレ」のマスが存在し、時に一つのマスの中に「ハレ」と「ケガレ」が両立した状態にありながらも、絵すごろくの内容を構成しているのである。こうしたリアリティは、個人の人生を反映した仮想現実としてのすごろくに必要なものである。また、「ハレ」と「ケ」のルーチンに、「ケガレ」が現れることで現実の生活は成り立っていくが、このルーチンだけはすごろくの持つ仮想現実には現れず、さいころによってランダムかつスムーズに、「ハレ」「ケ」「ケガレ」が転換することになる。このランダム性こそが、仮想現実の中にゲームとしての面白さを加え、すごろくという遊びを成り立たせる。

しかし、「出世双六」のように、日本が戦争を経験し、総動員体制へと移行していくと、すごろくの中の仮想現実性が失われ、「ハレ」のマスのみのもや、「ケガレ」が「ケ」に移り変わるなど、特殊な状態にあり続けるすごろくが登場するようになる。すごろくの構造化を行うことで、こうした絵すごろくの構成の転換を発見することに繋がり、本稿の目的である絵すごろく研究に新たな視座を加えることができる。

注

- 1) 増川宏一(1995)『ものと人間の文化史79-II すごろくII』法政大学出版局
- 2) 山本正勝(2004)『絵すごろく 生い立ちと魅力』芸艸堂
- 3) 舛田静代(2014)『絵双六―その起源と庶民文化』京阪奈情報教育出版社
舛田静代(2018)『絵双六 もうひとつの楽しみ方』京阪奈情報教育出版社
- 4) 波平恵美子(1988)『ケガレの構造』青土社、33-34頁
- 5) ヨハン・ホイジンガ、里見元一郎訳(2018)『ホモ・ルーデンス 文化の持つ遊びの要素についてのある定義づけの試み』講談社、31頁
- 6) 国会双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4977099?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=4&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4977099?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=4&max=211)
2021年10月15日取得
東京地理教育電車唱歌双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4762953?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=8&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4762953?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=8&max=211)
2021年10月15日取得
日本周遊雙六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731126?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=9&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731126?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=9&max=211)
2021年10月15日取得
世界周遊雙六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/5738857?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=10&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/5738857?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=10&max=211)
2021年10月15日取得
義和団事件双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4666901?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=21&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4666901?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=21&max=211)
2019年12月20日取得

- 7) 人生ゲームとは
<https://www.takaratomy.co.jp/products/jinsei/whats/index.html> 2021年10月20日取得
- 8) 宮田登(2019)『民俗学』講談社, 51頁
- 9) 同上, 60-62頁
- 10) 波平恵美子(1988), 33-34頁
- 11) 少年進軍双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4981035?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=83&max=212](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4981035?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=83&max=212), 2019年12月10日取得
支那事変皇軍大勝双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/6002438?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=153&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/6002438?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=153&max=211) 2019年12月20日取得
- 12) 教育児童出世双六 [https://catalogue.nla.gov.au/Record/4667108?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=46&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4667108?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=46&max=211) 2021年10月20日取得
- 13) 東京書籍商組合編(1912)『東京書籍商組合史及組合員概歴』東京書籍商組合, 221頁
- 14) 出世競争双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4781713?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=76&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4781713?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=76&max=211) 2022年2月20日取得
- 15) 南極探検飛行機雙六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/5010414?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=58&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/5010414?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=58&max=211) 2022年2月20日取得
- 16) 出世双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731150?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=139&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731150?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=139&max=211) 2021年10月20日取得
- 17) 中内敏夫(1988)『軍国美談と教科書』岩波書店, 36頁, 42頁-43頁
- 18) 祝皇紀二千六百年歴史双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731176?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=154&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4731176?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=154&max=211) 2022年2月20日取得
皇紀二千六百年奉祝建国絵巻双六
[https://catalogue.nla.gov.au/Record/4497028?lookfor=my_parent:%22\(AuCNL\)4832996%22&offset=164&max=211](https://catalogue.nla.gov.au/Record/4497028?lookfor=my_parent:%22(AuCNL)4832996%22&offset=164&max=211) 2022年2月20日取得